

**PEMBUATAN VIDEO PENGENALAN KEGIATAN SOSIAL
“2000 GERAKAN” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Firman Gifari

18.22.2079

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO PENGENALAN KEGIATAN SOSIAL
“2000 GERAKAN” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Firman Gifari

18.22.2079

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PENGENALAN KEGIATAN SOSIAL
“2000 GERAKAN” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

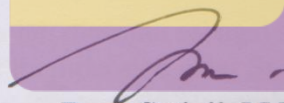
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Gifari

18.22.2079

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Mei 2019

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PENGENALAN KEGIATAN SOSIAL
“2000 GERAKAN” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Gifari

18.22.2079

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Oktober 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 November 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Oktober 2019



Firman Gifari

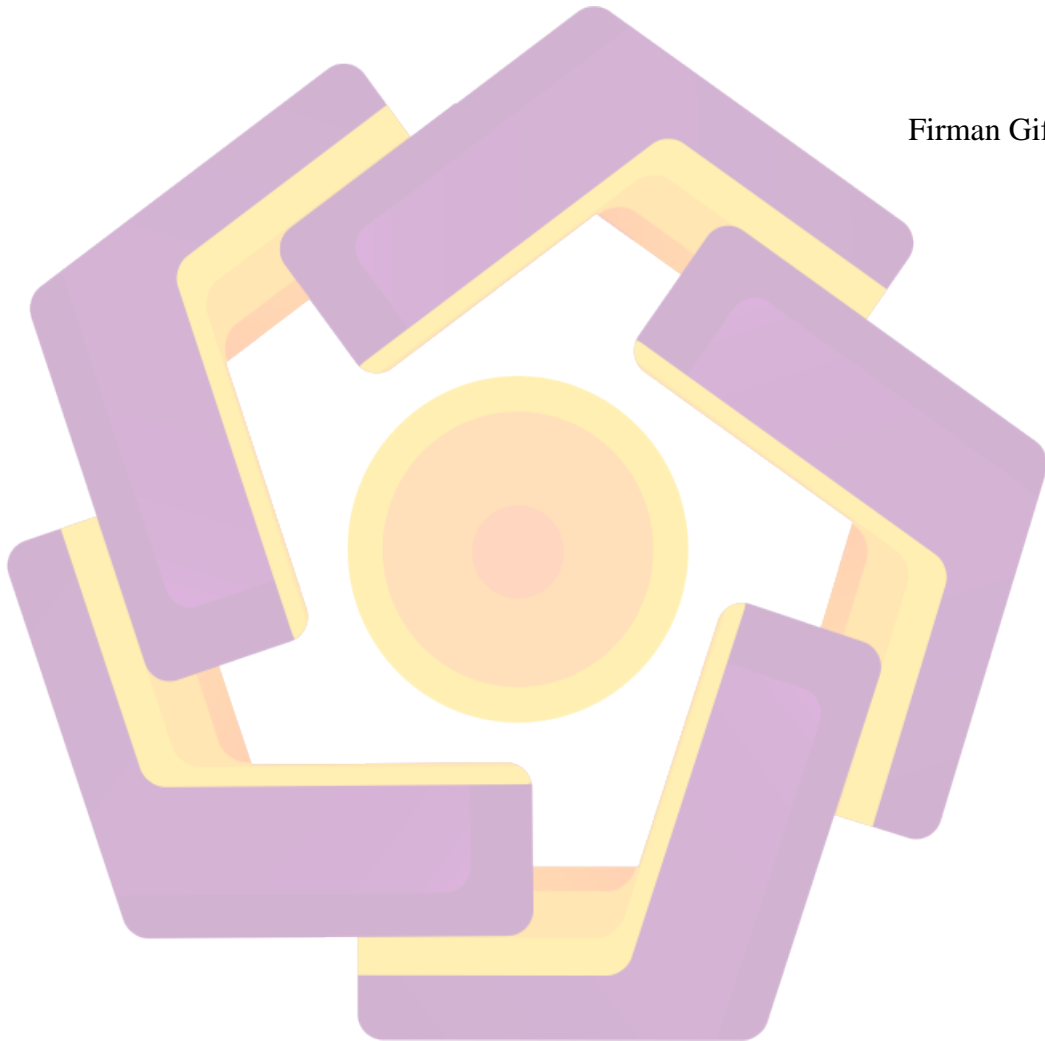
NIM 18.22.2079

MOTTO

“Semua bisa dilakukan, kecuali menjadi Tuhan”

“Hari ini keras, besok semakin berat, lusa akan indah”

Firman Gifari



PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah membantu terselesaikannya Skripsi ini.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemampuan, kekuatan, rahmat, hidayah dan karunia-Nya.
2. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan doa, motivasi serta semangat dalam mengerjakan Skripsi ini. Dan teriakan semangat yang selalu saya dengar “koe iso, koe sukses !”.
3. Dosen pembimbing Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan sabar dan tegas dari awal hingga penulis mendapatkan hasil yang baik.
4. Devi Rosalia Tanjung selaku pendiri 2000 Gerakan yang telah memberikan ijin penelitian serta segala dukungan dan bantuannya penulis ucapkan terimakasih.
5. Adek saya Ratna Kumalasari dan Fitri Ana terimakasih atas semangat dan nasehatnya, sukses selalu.
6. PSS Sleman sebagai hiburan dan semangat saya untuk berjuang bersama.
7. Semua teman-teman kelas **S1 Transfer**, terimakasih untuk dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alikum Wr.Wb.

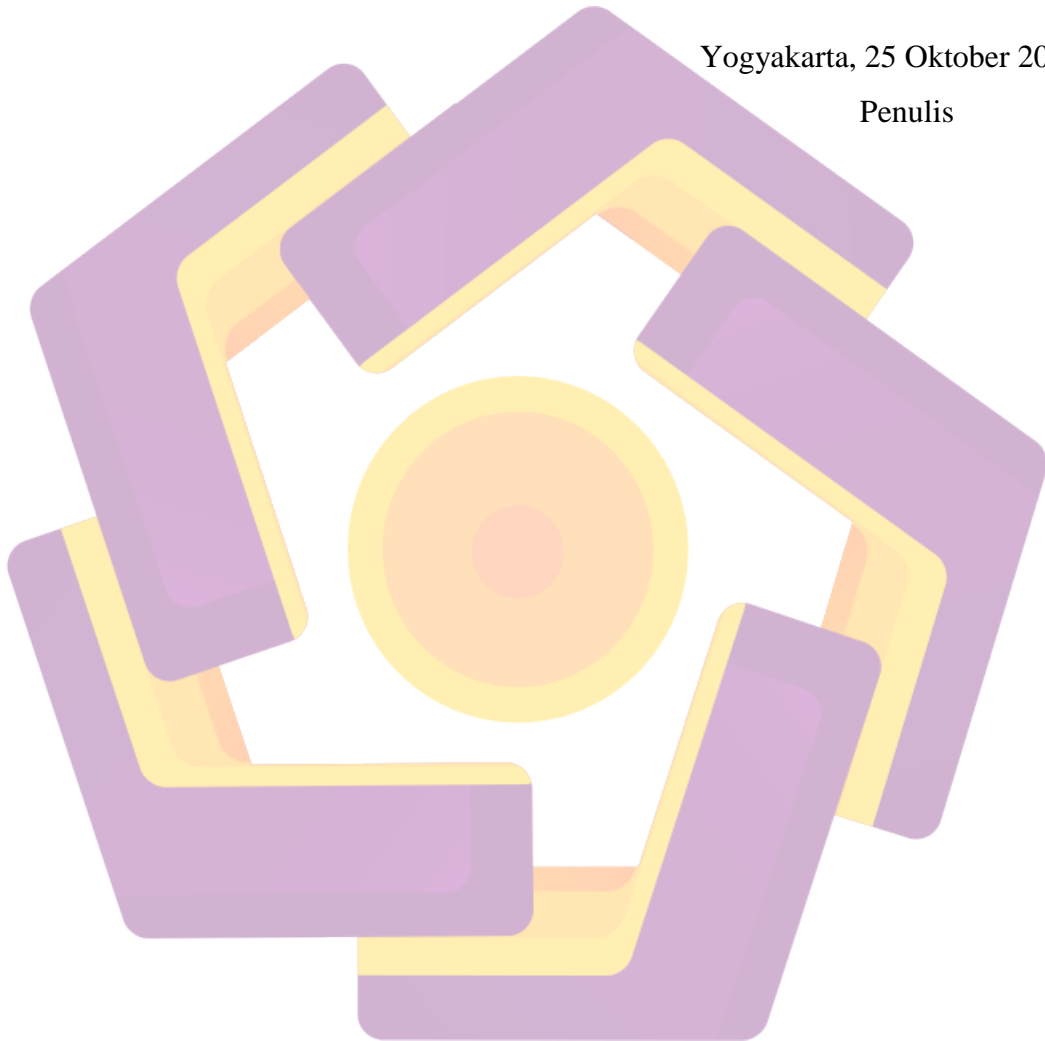
Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, yang memberikan kesabaran dan kekuatan sehingga skripsi yang berjudul “PEMBUATAN VIDEO PENGENALAN KEGIATAN SOSIAL 2000 GERAKAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada S1 Universitas Amikom Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain. Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah menerima banyak bantuan, petunjuk yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segala karunia, hidayah serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikan-Nya dalam menyusun Skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahannya.
5. Semua dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran sangat diperlukan, dan semoga bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih atas kesediaan untuk membaca dan memahami skripsi ini.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 25 Oktober 2019

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Analisis	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1 Pengumpulan Data	4
1.7.2 Metode Perancangan.....	5
1.7.3 Metode Pengembangan.....	5
1.7.4 Implementasi.....	6
1.7.5 Evaluasi	6

1.8	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Multimedia	9
2.2.1	<i>Definisi Multimedia</i>	9
2.2.2	<i>Elemen Multimedia</i>	10
2.3	Iklan	12
2.3.1	<i>Definisi Iklan</i>	12
2.3.2	<i>Jenis Iklan</i>	12
2.3.3	<i>Tujuan Iklan</i>	13
2.3.4	<i>Strategi Pembuatan Iklan</i>	13
2.4	Animasi	14
2.4.1	<i>Definisi Animasi</i>	14
2.4.2	<i>Jenis Animasi</i>	14
2.4.3	<i>Prinsip Animasi</i>	16
2.5	Motion Graphic	19
2.5.1	<i>Definisi Motion Graphic</i>	19
2.5.2	<i>Elemen-elemen Motion Graphic</i>	19
2.5.3	<i>Konsep Dasar Menggunakan Motion Graphic</i>	20
2.6	Analisis.....	20
2.6.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	20
2.6.2	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	20
2.7	Tahap Perencanaan.....	22
2.7.1	<i>Pra Produksi</i>	22
2.7.1.1	Penentuan Ide Cerita	22
2.7.1.2	Pembuatan Naskah	22
2.7.1.3	Pembuatan <i>Storyboard</i>	23
2.8	Tahap Pengembangan.....	23
2.8.1	<i>Produksi</i>	23
2.8.1.1	Deain Objek.....	23

2.8.1.2	Perekaman Narasi dan <i>Background</i>	23
2.8.2	<i>Pasca Produksi</i>	24
2.8.2.1	Editing	24
2.8.2.2	Compositing	24
2.8.2.3	Rendering	24
2.9	Pengelolaan Data Kuisisioner	25
2.9.1	<i>Skala Likert</i>	25
2.9.2	<i>Menentukan Interval</i>	25
2.9.3	<i>Rumus Presentase</i>	26
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1	Tinjauan Umum	28
3.1.1	<i>Gambaran Umum 2000 Gerakan</i>	28
3.1.2	<i>Visi dan Misi</i>	29
3.1.2.1	Visi	29
3.1.2.2	Misi	29
3.1.3	<i>Logo</i>	29
3.1.4	<i>Brosur</i>	30
3.2	Analisis Kebutuhan	30
3.2.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	30
3.2.2	<i>Analisis Kebutuhan Non-Fungsional</i>	31
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	31
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	32
3.2.2.3	Kebutuhan Brainware	33
3.2.3	<i>Pengumpulan Data</i>	33
3.2.3.1	Data Informasi 2000 Gerakan	33
3.2.3.2	Data Observasi	34
3.3	Media Penyampain Iklan	36
3.4	Tahap Perancangan	37
3.4.1	<i>Pra Produksi</i>	37
3.4.1.1	Perancangan Ide Cerita	37

3.4.1.2	Perancangan Naskah.....	38
3.4.1.3	Perancangan Storyboard.....	40
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Produksi.....	45
4.1.1	<i>Drawing</i>	47
4.1.2	<i>Coloring</i>	49
4.1.3	<i>Background dan Foreground</i>	49
4.1.4	<i>Dubbing</i>	51
4.1.5	<i>Sound Editing dan Lypsnc</i>	53
4.2	Pasca Produksi.....	54
4.2.1	<i>Compositing</i>	54
4.2.2	<i>Animation</i>	58
4.2.3	<i>Editing</i>	61
4.2.4	<i>Rendering</i>	61
4.3	Hasil Akhir Produksi.....	62
4.4	Pembahasan.....	63
4.4.1	<i>Metode Testing</i>	63
4.4.1.1	Alpa Testing.....	63
4.4.1.2	Skala Likert.....	66
4.4.1.3	Hasil Kuisisioner.....	67
4.4.1.4	Perhitungan Skala Likert.....	70
4.5	Implementasi.....	76
BAB V	KESIMPULAN.....	79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81

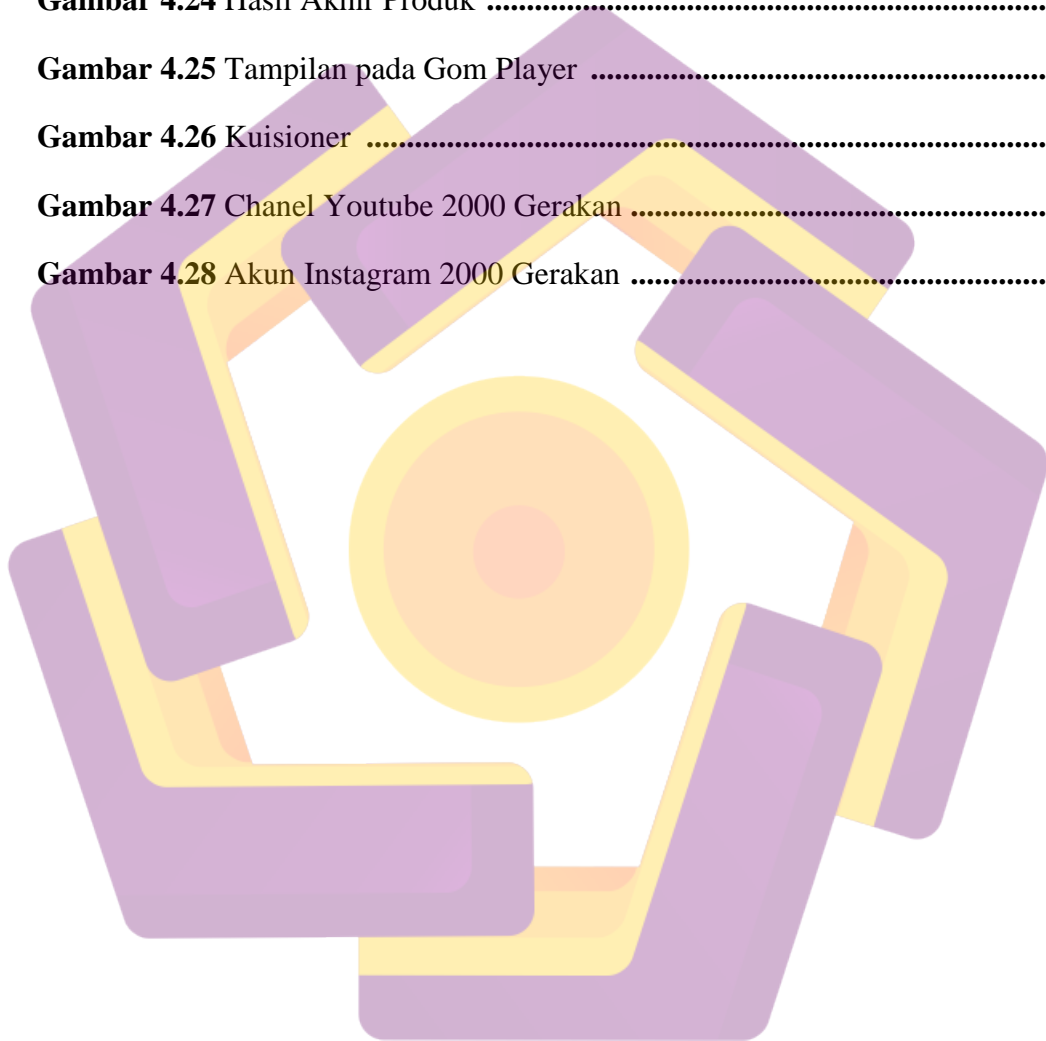
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Interval Tingkat Intensitas.....	26
Tabel 2.2 Persentase	27
Tabel 3.1 Perangkat Keras	32
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	32
Tabel 3.3 Naskah Video	38
Tabel 3.4 Storyboard	41
Tabel 4.1 Alpha Testing	64
Tabel 4.2 Pengujian pada Gom Player	66
Tabel 4.3 Interval Skor	68
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner	70
Tabel 4.5 Hasil Rekap Uji dari Ahli	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo 2000 Gerakan	29
Gambar 3.2 Brosur	30
Gambar 3.3 Contoh Motion Graphic Promosi Pixel Komputer	34
Gambar 3.4 Contoh Motion Graphic Pengenalan Rumireta	34
Gambar 4.1 Bagan Penggunaan Software	45
Gambar 4.2 Bagan Pengembangan Video Iklan	46
Gambar 4.3 Tracking menggunakan Pen Tool Adobe Illustrator CS6	47
Gambar 4.4 Objek Tracking di Pisah dengan Layer yang berbeda.....	48
Gambar 4.5 Penyimpanan File	48
Gambar 4.6 Coloring	49
Gambar 4.7 Hasil jadi Background dan Foreground	50
Gambar 4.8 Karakter	50
Gambar 4.9 Gambaran Ilustrasi Bencana Alam	51
Gambar 4.10 Background	51
Gambar 4.11 Proses Recording Dubbing	52
Gambar 4.12 Microphone BM800	52
Gambar 4.13 Effect Noise	53
Gambar 4.14 Save File	54
Gambar 4.15 Tampilan Compositing Setting	55
Gambar 4.16 Tampilan Folder Source Project (footage)	56
Gambar 4.17 Jendela Timeline	57
Gambar 4.18 Squash and Stretch	59
Gambar 4.19 Timing	59

Gambar 4.20 Solid Drawing	60
Gambar 4.21 Appeal	60
Gambar 4.22 Editing	61
Gambar 4.23 Rendering	62
Gambar 4.24 Hasil Akhir Produk	62
Gambar 4.25 Tampilan pada Gom Player	66
Gambar 4.26 Kuisisioner	69
Gambar 4.27 Chanel Youtube 2000 Gerakan	77
Gambar 4.28 Akun Instagram 2000 Gerakan	77



INTISARI

2000 Gerakan adalah satu kegiatan sosial yang berada di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta, merupakan perwujudan dari Devi Rosalia anak muda asal Sorogenen Yogyakarta. Belum adanya media informasi yang rinci mengenai kegiatan sosial 2000 Gerakan menyebabkan kurangnya pemahaman masyarakat tentang kegiatan sosial 2000 Gerakan.

Kegiatan sosial 2000 Gerakan membutuhkan pengenalan berbasis multimedia agar tertarik untuk saling membantu kepada sesama. Oleh sebab itu pengenalan berbasis multimedia harus mewakili dan mempresentasikan kegiatan sosial yang dilakukan oleh 2000 Gerakan. Maksud dari penelitian ini untuk mengenalkan tentang kegiatan sosial 2000 Gerakan kepada khalayak umum.

Metode yang digunakan adalah wawancara dan pengumpulan data yang berhubungan dengan kegiatan sosial 2000 Gerakan tersebut. Data yang terkumpul dijadikan dasar untuk membuat rancangan pengenalan 2000 Gerakan berbasis multimedia dengan teknik motion graphic. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan pengenalan menggunakan metode multimedia dengan teknik motion graphic dapat membantu masyarakat mengenal kegiatan sosial 2000 Gerakan.

Kata Kunci : Kegiatan Sosial, 2000 Gerakan, *Multimedia*, *Motion Graphic*

ABSTRACT

2000 Gerakan is a social activity located in Sleman Regency, Yogyakarta Special Region, an embodiment of the young Devi Rosalia from Sorogenen Yogyakarta. The absence of detailed media information on the 2000 Gerakan social activities led to a lack of public understanding of the 2000 Gerakan social activities.

The social activities of the 2000 Gerakan require the introduction of multimedia-based so that they are interested in helping each other. Therefore the introduction of multimedia-based must represent and present social activities carried out by 2000 Gerakan. Maksud from this research to introduce about social activities 2000 Gerakan to the general public.

The method used is interviews and data collection related to social activities 2000 Gerakan. The collected data is used as the basis for making the introduction design of 2000 Gerakan multimedia based with motion graphic techniques. The results of the research conducted show the introduction of using multimedia methods with motion graphic techniques that can help people recognize the 2000 Gerakan social activities.

Keyword : *Kegiatan Sosial, 2000 Gerakan, Multimedia, Motion Graphic*